



Co-funded by  
the European Union



# Stories4Wings

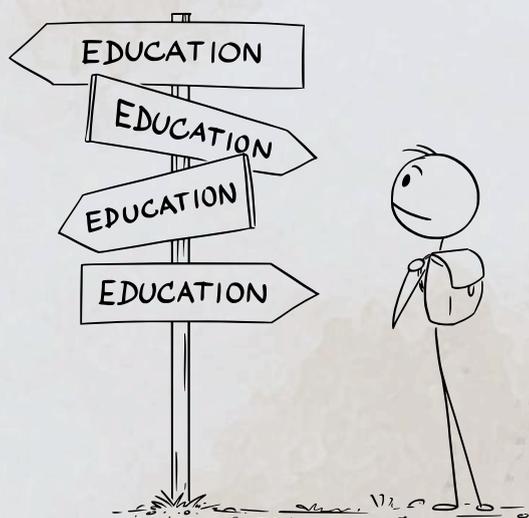
## METODOLOGIA

Selezione e analisi di valori, abilità e  
competenze



## Questo manuale affronta i seguenti argomenti:

Introduzione al progetto (pagina 3)

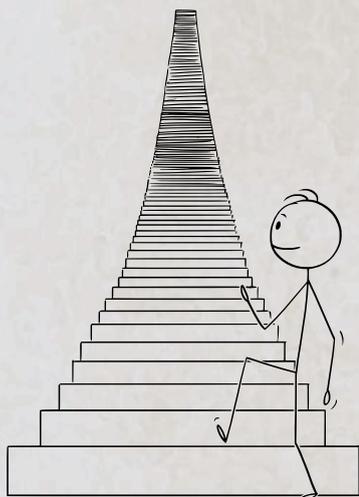


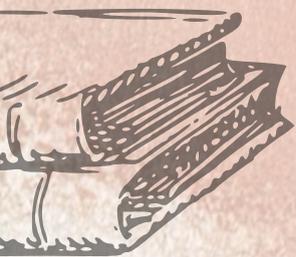
Presentazione della metodologia utilizzata per implementare questo progetto e la definizione della metodologia basata sulle storie (pagina 5)

Selezione dei valori/abilità/competenze su cui si è lavorato in questo progetto (pagina 7)



Impatto previsto (pagina 8)





# INTRODUZIONE

Le "altre vite possibili", quelle non nostre, quelle che plasmano per ciascuno di noi l'immaginario di storie, trasmesse, ampliate e abbellite dal potere della tradizione orale e della scrittura, hanno il potere di trasformarci, di diventare i nostri allenatori, di guidarci verso nuovi cammini da noi ancora non battuti.

Tale è il potere che esercitano su di noi che ogni cultura ha creato i propri personaggi, avvolti in storie ammirevoli, che hanno plasmato i valori, le capacità e le competenze che generano l'identità.

Ecco perché lavorare con il grande potere delle storie può essere una metodologia adatta per coloro che faticano a intravedere "un'altra vita possibile", come le persone private della libertà. Individuare le storie appropriate per sviluppare quei valori, quelle abilità o quelle competenze che crediamo possano aiutarli maggiormente nel loro futuro è fondamentale.

In questo progetto Stories for Wings - KA220-ADU - Partnership di cooperazione nell'educazione degli adulti (KA220-ADU), abbiamo scelto di selezionare una serie di valori/abilità/competenze fondamentali e storie che li valorizzano. L'obiettivo è migliorare l'educazione degli adulti in carcere attraverso l'uso di storie.

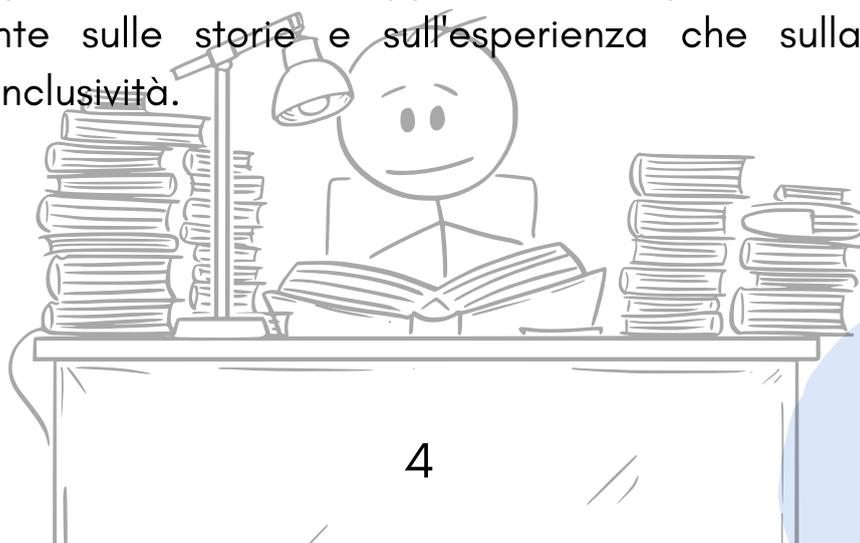




Questo approccio innovativo mira a promuovere valori fondamentali come la cittadinanza, la democrazia, l'inclusione, la libertà e la società. Lavorando su questi valori, la metodologia mira a facilitare il reinserimento sociale delle persone ristrette, aiutandole a superare le barriere culturali e sociali che incontrano e preparandole a una vita attiva e produttiva fuori dal carcere.

Questa selezione di valori/competenze/abilità può essere rivolta a tutti i gruppi target coperti dal progetto - educatori e formatori negli istituti penitenziari per adulti - ma è anche pensata per essere applicabile non solo in carcere contribuendo a promuovere un approccio più olistico all'educazione degli adulti, soprattutto di coloro che si trovano a rischio esclusione. L'elaborazione di questa metodologia mira inoltre ad avere un impatto positivo sulla formazione dell'identità, dell'autostima e del processo decisionale delle persone ristrette, al fine di agevolare il loro reinserimento nella società e aiutarle a sentirsi nuovamente cittadini attivi a pieno titolo nelle nostre democrazie. D'altra parte, anche le pubbliche amministrazioni e le associazioni potranno utilizzare questa metodologia per migliorare i loro programmi educativi e di reinserimento.

La metodologia scelta si basa sull'educazione non formale, caratterizzata da flessibilità e spontaneità, nonché sull'apprendimento esperienziale attraverso la narrazione di storie ed esperienze personali. Questo apprendimento pratico si concentra maggiormente sulle storie e sull'esperienza che sulla teoria e promuove l'inclusività.



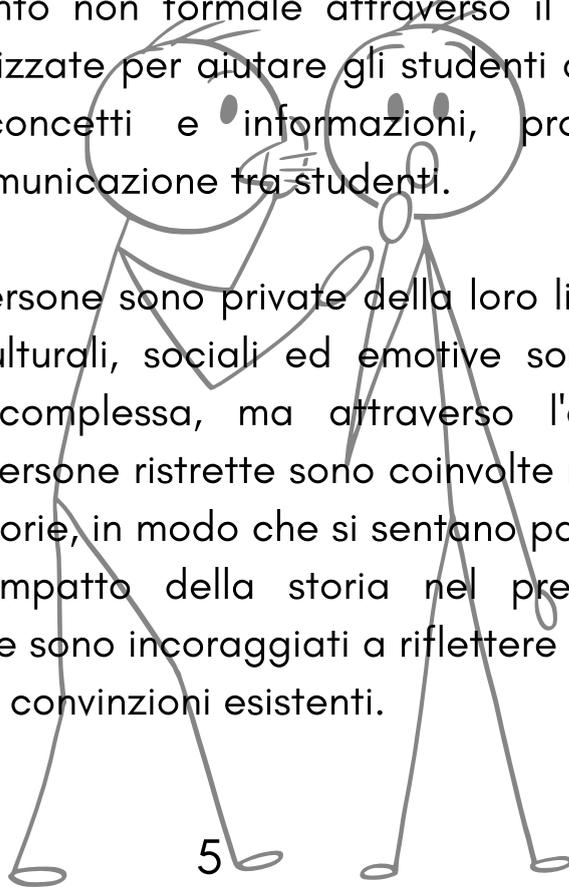


# UNA METODOLOGIA BASATA SULLE STORIE

La metodologia basata sulle storie è stata scelta perché le storie hanno un potere trasformativo: possono motivare, insegnare e cambiare atteggiamenti e comportamenti. Questo approccio permette alle persone ristrette di riflettere sulle proprie esperienze ed emozioni, promuovendo empatia e comprensione e aiutando a sviluppare competenze chiave per il reinserimento sociale.

La metodologia basata sulle storie si traduce in un apprendimento basato estremamente utile. L'apprendimento basato sulle storie è un metodo di insegnamento non formale attraverso il quale storie e narrazioni vengono utilizzate per aiutare gli studenti a comprendere e ricordare idee, concetti e informazioni, promuovendo la partecipazione e la comunicazione fra studenti.

In ambienti in cui le persone sono private della loro libertà, come le carceri, le barriere culturali, sociali ed emotive sono comuni. La realtà carceraria è complessa, ma attraverso l'apprendimento basato sul sociale, le persone ristrette sono coinvolte nel processo di apprendimento delle storie, in modo che si sentano parte attiva nella comprensione e nell'impatto della storia nel presente e nelle decisioni future e inoltre sono incoraggiati a riflettere criticamente, a confrontarsi con idee e convinzioni esistenti.





## **QUALI SONO I VANTAGGI DELLA METODOLOGIA BASATA SULLE STORIE?**

L'utilizzo di una metodologia basata sulle storie ha un grande impatto sull'apprendimento. Secondo El Design (n.d.) e Teachfloor (n.d.), l'apprendimento basato sulle storie ha dimostrato di apportare numerosi vantaggi, tra cui:

- Maggiore coinvolgimento;
- Migliore ritenzione delle informazioni;
- Capacità di pensiero critico attraverso le storie;
- Collegamento emotivo con la storia o con i protagonisti;
- Istruzione piacevole e divertente;
- Acquisizione di nuovi argomenti e concetti;
- Semplificazione degli argomenti complessi.

La facilità di apprendimento basata sulle storie supporta la comprensione di concetti astratti per il gruppo target e consente ai partecipanti di applicare ciò che hanno appreso, sia dentro che fuori dalla classe. I partecipanti saranno in grado di trarre insegnamenti dalle esperienze altrui attraverso le storie raccontate, il che li aiuterà a rivalutare i propri atteggiamenti e pensieri, incoraggiandoli a superare i propri limiti.

Un altro vantaggio di questa metodologia è il suo dinamismo, poiché favorisce la partecipazione attiva, aiuta nello sviluppo delle capacità cognitive dei partecipanti attraverso elementi visivi ed emozionali e promuove discussioni tra pari, che possono dare origine a uno scambio di idee reciprocamente arricchente sia per gli studenti che per i dipendenti.



# VALORI/ABILITÀ/COMPETENZE

È anche interessante menzionare uno dei vantaggi della gamification e dell'apprendimento basato sul gioco: l'integrazione di elementi di gioco e narrazione sfrutta la curiosità del pubblico.

Di seguito, in linea con gli obiettivi del nostro progetto, sono stati selezionati questi valori/abilità/competenze, che si riflettono nelle storie selezionate per implementare la metodologia basata sulle storie. Questi valori/abilità/competenze sono stati attentamente selezionati e analizzati per la loro capacità di fornire informazioni fondamentali sulle conseguenze dell'applicazione di tali competenze/valori/abilità, sulle conseguenze della mancata applicazione di tali competenze/valori/abilità e sul loro impatto sul detenuto durante la detenzione e dopo il rilascio.

1. Resilienza;
2. Lavoro di squadra;
3. Capacità di affrontare l'esclusione sociale;
4. Formazione professionale, acquisizione della professione;
5. Consapevolezza di sé;
6. Cittadinanza attiva;
7. Pensiero critico;
8. Competenza tecnologica.





# IMPATTO

La privazione della libertà, in molte occasioni, si traduce in uno scarso accesso all'istruzione, lasciando completamente in disparte questo settore della società, in termini di sviluppo personale e professionale. L'apprendimento in questo contesto è uno strumento fondamentale per lo sviluppo umano e il reinserimento sociale. Attraverso le storie selezionate, miriamo a ottenere un impatto positivo e duraturo nel tempo, consentendo ai detenuti di entrare in contatto emotivo con i protagonisti e le situazioni narrate, riflettendosi nelle esperienze raccontate.

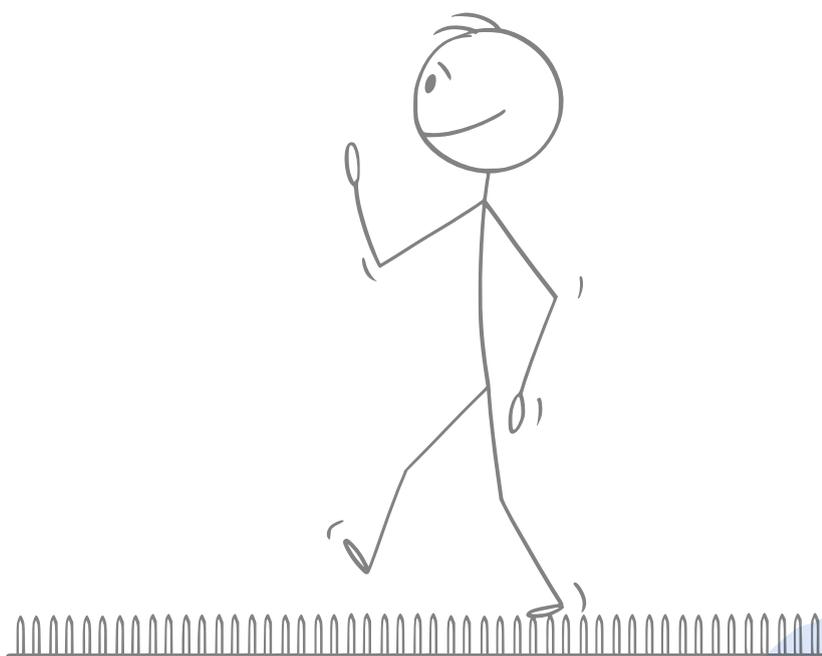
Un altro elemento fondamentale del processo è l'implementazione, poiché fornirà un contesto di prove concrete, a dimostrazione dell'importanza pragmatica dell'istruzione. Mettere in pratica ciò che hanno appreso e le competenze acquisite preparerà le persone ristrette e le aiuterà ad accedere all'apprendimento, consentendo al contempo di ampliare le loro possibilità di reinserimento nella comunità. Questo aspetto pratico garantirà che la loro crescita non sia meramente teorica ma di grande rilevanza per un cambiamento positivo.

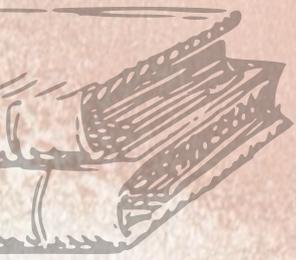




In ognuno dei valori/competenze/abilità trattati nelle diverse storie, miriamo a ottenere un impatto specifico, in linea con gli obiettivi del nostro progetto. Questi valori/competenze/abilità non mirano solo a un cambiamento immediato, ma anche a un cambiamento duraturo, contribuendo alla crescita integrale dei partecipanti e al loro processo di reinserimento sociale. Per ciascuno dei valori/competenze/abilità sviluppati, ci aspettiamo un impatto sia all'interno che all'esterno del carcere.

Infine, il successo di questa iniziativa sarà misurato in un contesto reale, in cui i detenuti saranno in grado non solo di apprendere la logica dei principi fondamentali, ma anche di metterli in pratica nelle loro interazioni sociali e personali.





# BIBLIOGRAFIA

- El Design (n.d.). Apprendimento basato sulle storie. Disponibile all'indirizzo: <https://www.eidesign.net/story-based-learning/> (consultato il: 26 marzo 2025)
- Teachfloor (n.d.). Cos'è l'apprendimento basato sulle storie? Disponibile all'indirizzo: <https://www.teachfloor.com/elearning-glossary/what-is-story-based-learning> (consultato il: 26 marzo 2025).





## Licenza gratuita

Il prodotto sviluppato nell'ambito del progetto Erasmus+ "Stories for Wings Erasmus+2024-1-ES01-KA220-ADU-000255317" è stato sviluppato con il supporto della Commissione Europea e riflette esclusivamente l'opinione dell'autore. La Commissione Europea non è responsabile del contenuto dei documenti.

La pubblicazione ottiene la licenza Creative Commons CC BY-NC SA.



Questa licenza consente di distribuire, remixare, migliorare e sviluppare ulteriormente l'opera, ma solo a fini non commerciali. L'utilizzo dell'opera e di estratti da essa deve essere

1. È obbligatorio citare la fonte e fornire un link alla licenza, nonché menzionare eventuali modifiche. I diritti d'autore rimangono agli autori dei documenti.
2. L'opera non può essere utilizzata per scopi commerciali.
3. Se ricomponi, converti o sviluppi l'opera, i tuoi contributi devono essere pubblicati con la stessa licenza dell'originale.

*Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per essi.*